

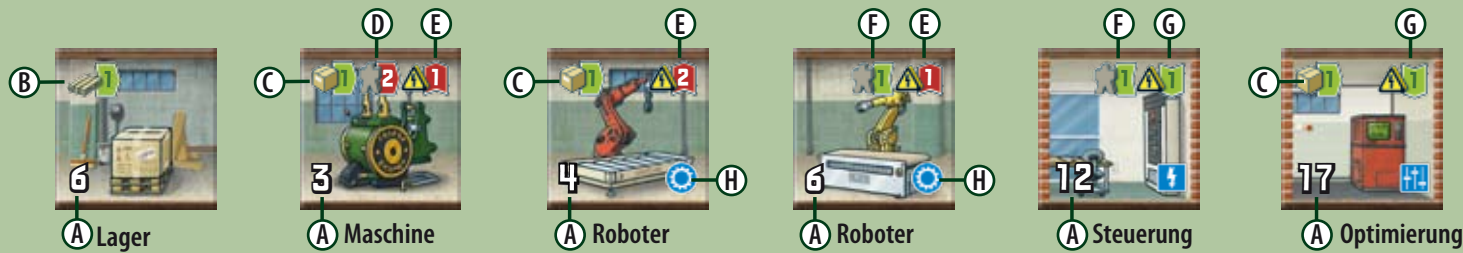
# ➔ Übersichtsblatt A: Die Fabriken der Spieler

(Jeder Spieler besitzt eine Fabrik und versucht sie im Laufe des Spiels effektiver als seine Mitspieler zu verbessern. Hier ist der Startaufbau einer Fabrik zu sehen.)



**1. Überblick:** Der Fabrikplan jedes Spielers besteht aus den folgenden Bereichen: Fabrikhalle (7,11) mit den Fabrikplättchen (2), Skalen für Produktion (3), Lager (4) und Energieverbrauch (5), die Kantine (9) und der Kontrollbereich (10). Neben dem Fabrikplan stehen die verfügbaren Arbeiter (12).

**2. Fabrikplättchen:** Es gibt Fabrikplättchen in 6 verschiedenen Sorten. Alle Plättchen besitzen 2-3 verschiedene Werte. Auf der Rückseite der Plättchen steht die Spielerzahl, bei der diese benötigt werden (So verwenden z. B. drei Spieler die Plättchen „2-5“ und „3-5“).



- A Kaufpreis in Elektro
- B Lagerplätze
- C verbesserte Produktion
- D benötigte Arbeiter
- E erhöhter Energieverbrauch
- F freigestellter Arbeiter
- G reduzierter Energieverbrauch
- H pro Maschine nur 1 Roboter

**Symbole auf Plättchen (ein kleiner Überblick):**  
 1 dunkle Zahl auf Grün: Immer gut für den Spieler  
 1 weiße Zahl auf Rot: Immer zu Ungunsten des Spielers  
 Verbesserung der Fabrik  
 Verschlechterung der Fabrik

**3. Produktion:** Man addiert die dunklen Zahlen C auf allen eigenen Fabrikplättchen. Die Summe entspricht der aktuellen Produktion in der Fabrik. Hier ist die Produktion auf 2.

**4. Lager:** Man addiert die dunklen Zahlen B auf allen eigenen Lagerplättchen. Die Summe ergibt die Anzahl an Lagerplätzen in der Fabrik. Hier ist das Lager auf 3.

**5. Energieverbrauch:** Man addiert die weißen Zahlen E auf allen eigenen Fabrikplättchen und zieht die dunklen Zahlen G ab. Der Wert ergibt den Energieverbrauch der Fabrik. Der minimale Energieverbrauch einer Fabrik beträgt 1. Hier ist der Energieverbrauch auf 4.

**6.** Es gibt kein Maximum für die Werte der drei Skalen. Normalerweise reichen die Skalen aber aus.

**7. Fabrikhalle I:** Hier werden Maschinen, Roboter und Lager platziert. Es spielt keine Rolle, wo die einzelnen Plättchen liegen.

**8. Einnahmen:** Für die Einnahmen wird nur der niedrigere Marker von Lager und Produktion berücksichtigt (in dieser Fabrik 20 Elektro). Die Fabrik sollte also in beiden Bereichen gleichmäßig wachsen.

**9. Kantine:** Jede Maschine benötigt zum Betrieb Arbeiter, die hier platziert werden. Man addiert die weißen Zahlen D auf allen eigenen Fabrikplättchen und zieht die dunklen Zahlen F ab. In dieser Fabrik werden augenblicklich 4 Arbeiter in der Kantine benötigt.

**10. Kontrollbereich:** Auf diesen beiden Feldern der Fabrikhalle dürfen jeweils nur 1 Fabrikplättchen Optimierung und Steuerung platziert werden, d.h. man kann gleichzeitig maximal nur je eine Optimierung bzw. Steuerung betreiben.

**11. Fabrikhalle II:** Auf den ersten 10 Feldern der Fabrikhalle können die Plättchen gratis platziert werden. Die beiden letzten Felder kosten aber jeweils 10 Elektro, wenn man hier das erste Mal Fabrikplättchen platzieren möchte.

**12. Verfügbare Arbeiter:** Neben der Fabrik stehen die verfügbaren Arbeiter, die nicht zum Betrieb der Maschinen benötigt werden. Sie werden für die Versteigerung der Reihenfolgeplättchen und den Kauf der Fabrikplättchen verwendet. Es muss hier immer mindestens ein Arbeiter stehen (augenblicklich stehen hier 3).





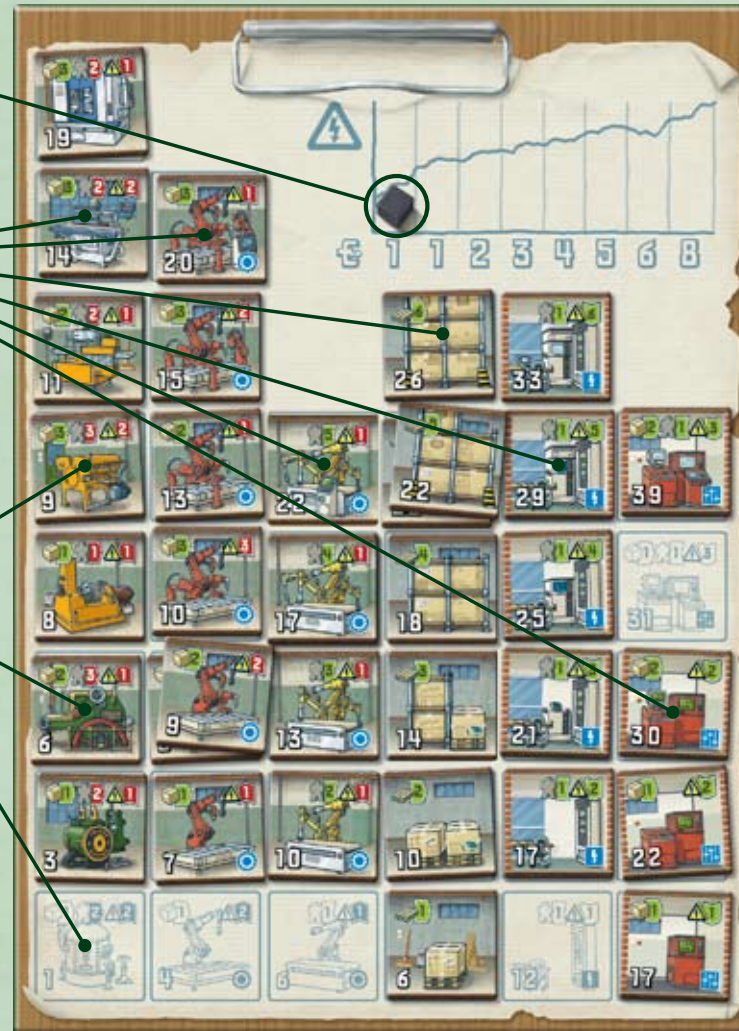
# ➔ Übersichtsblatt B: Der Marktmechanismus

## Aufbau

1. Der Energiepreis beträgt zu Spielbeginn 1 Elektro pro Einheit.
2. Die Fabrikplättchen werden nach Arten getrennt offen auf die passenden Felder der 6 Spalten gelegt. Abhängig von der Spielerzahl liegen auf den einzelnen Feldern unterschiedlich viele Plättchen, manche bleiben eventuell auch leer.
3. Die Fabrikplättchen innerhalb einer Spalte besitzen unterschiedliche Werte und Preise. Die günstigsten Plättchen liegen unten in den Spalten, die teuersten ganz oben. In Phase 2 (Bestückung des Marktes) kann man immer nur die billigsten/untersten Plättchen in den Markt legen. Plättchen der nächsthöheren Preisstufe stehen erst zur Verfügung, wenn alle Plättchen der günstigeren Preisstufe bereits gewählt wurden!
4. Unterhalb des Ablageplans sollte ein wenig Platz für den Markt bleiben, so dass man hier während des Spiels Fabrikplättchen platzieren kann, die zum Kauf zur Verfügung stehen.
5. Die 6 Fabrikplättchen mit dem X auf der Rückseite (je Art eines) werden verdeckt gemischt und 3 zurück in die Schachtel gelegt. Die anderen 3 werden offen unterhalb des Ablageplans in den Markt gelegt.

## Vorrat (nach Kaufpreis sortiert)

(Beispielaufbau für 2 Spieler)



Markt (Startmarkt mit 3 X-Plättchen)

Vorrat  
↕  
Markt

## Bestückung des Marktes Ein erster Überblick

Der zentrale Mechanismus in Fabrikmanager besteht im Auswählen der Fabrikplättchen aus dem Vorrat, die im Markt allen Spielern zur Verfügung stehen. Sowohl die Auswahl der Plättchen in Phase 2 als auch der Kauf der Plättchen in Phase 3 wird in der gleichen in Phase 1 ersteigerten Reihenfolge gespielt.

Ein Spieler wählt **pro eigenem verfügbarem Arbeiter je 1 Fabrikplättchen** von einer beliebigen der sechs Spalten des Vorrats aus und legt sie in den Markt (immer die Plättchen mit dem niedrigsten Preis jeder Spalte, man darf mehrmals Plättchen aus der gleichen Spalte nehmen), bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Es müssen immer so viele Fabrikplättchen wie eigene verfügbare Arbeiter gewählt und in den Markt gelegt werden, man darf auf keine verzichten!

Der letzte Spieler mit dem höchsten Reihenfolgeplättchen kann abhängig von der Spielerzahl zusätzliche Fabrikplättchen in den Markt legen:

Spieler	Zusätzliche Fabrikplättchen
2	0
3	1
4	2
5	3

Die Wahl dieser zusätzlichen Plättchen ist **freiwillig**. Der letzte Spieler kann auch weniger oder sogar keine der zusätzlichen Plättchen in den Markt legen.

In der ersten Runde liegen bereits 3 Fabrikplättchen mit einem „X“ im Markt!

Das Ungewöhnliche dieses Mechanismus ist die Reihenfolge, in der die Spieler an die Reihe kommen. Der erste Spieler kann in der Phase 2 nur die billigsten (und damit schwächsten) Fabrikplättchen in den Markt legen, der letzte Spieler wählt am Ende die teuersten und besten Plättchen für den Markt aus. Da der erste Spieler aber auch in Phase 3 mit den Einkäufen beginnt, erhält er die freie Wahl aus allen in den Markt gelegten Fabrikplättchen. Der letzte Spieler erhält „nur“ die Reste.

Die „richtige“ Wahl der Fabrikplättchen muss man bei Fabrikmanager lernen. Wenn man den Spielern etwas gönnt, die vor einem in der Reihenfolge drankommen (indem man mehrere bessere Fabrikplättchen in den Markt legt), bleibt auch eher etwas Gutes übrig, das man dann auch später in der Reihenfolge noch nehmen kann. Die hohen Reihenfolgeplättchen bieten als Ausgleich dafür hohe Rabatte, so dass man meistens mehr Fabrikplättchen erwerben kann.